キャラクター名

ジャーベル

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	希望
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	0	2
変異	0	1	1
改造	1	2	3

記憶のカケラ	内容
a02.船旅	大きな船に乗って、遥かとどこかに向かっていた。穏やかな波を見て、海鳥を指差して、笑い合い、穏やかに楽しんで進む。順風満帆、あの楽しい思い出の海はどこにもなく、青い空も、記憶の中にしかない。
b93.国威徴兵	国のためにと、幼い身でも兵として送り出される。周囲が拒否を許さない。あるいはあなたも栄光を感じたか、英雄として送り出される。撃つこともできない銃を手に、前線へと向かい……そして、おそらく死んだ?

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ボク	期待	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	

マニューバ

タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		楽園の守護者		オート	なし	効果参照	あなたが『楽園』か『花園』にいる場合、『楽園』にいる手駒が使用するマニューバはすべてコストとして行動値1点を追加で消費しなくてはならない。この効果はあなたが『完全解体』状態でも有効。
メインクラス		喪失の共有		ラピッド	3	0〜1	ホラーに対してのみ有効。自身の箇所1つを任意で選び、対象は「選んだ箇所にある損傷しているパーツ」と同数を対象自身のパーツから選び、損傷させる。
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0〜1	『完全解体』状態でも使用可。移動1、さらに移動させた対象の現在行動値を2点減らす。（移動が妨害されても行動値は減少する）。
サブクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
サブクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	0〜1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1
				オート			
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0〜2	射撃攻撃3。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可。
				オート			
胴		緑石のブローチ		オート			黒リボンに緑石がついたブローチ